

PRAKTIK LITERASI INFORMASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN SEPANJANG HAYAT

Pawit M. Yusup¹, Encang Saepudin²

^{1,2}Program Studi Ilmu Perpustakaan Universitas Padjadjaran

¹pawit.m.yusup@unpad.ac.id, ²encang_saepudin@yahoo.com

ABSTRACT - Nowadays the concept of literacy is no longer associated only with information and media, but has been touched to the certain aspects of human life are more specific. In the context of the use of information and communication technology, for example, literacy is attached to the ability of people to use computer equipment both in terms of hardware and software. Now, literacy has touched a lot of aspects of human life. This study examines the literacy attached to a lifelong learning process. By using qualitative methods which are equipped with observation and interviews with 15 informants from among the rural youth in Southern West Java, a picture that, literacy is not a characteristic of humans from birth, but rather is a capability that can be learned, both within the school and out of school. Literacy even attached to a person's ability to interact with people and their environment, with culture, with business, with politics, with life, and with their livelihood.

Keywords: Information literacy. Media literacy. Literacy life.

ABSTRAK - Dalam perkembangan sekarang, konsep literasi tidak lagi hanya dikaitkan dengan informasi dan media, namun sudah disentuh ke dalam aspek-aspek tertentu kehidupan manusia secara lebih spesifik. Dalam konteks penggunaan teknologi informasi dan komunikasi, misalnya, literasi dilekatkan dengan kemampuan orang untuk menggunakan perangkat komputer baik dari sisi perangkat keras maupun perangkat lunaknya. Sekarang, literasi sudah menyentuh banyak sekali aspek kehidupan manusia. Penelitian ini mengkaji literasi yang dilekatkan pada proses pembelajaran sepanjang hayat. Dengan menggunakan metode kualitatif yang dilengkapi dengan observasi dan wawancara terhadap 15 orang informan dari kalangan pemuda pedesaan di Jawa Barat bagian Selatan, diperoleh gambaran bahwa, literasi bukan sebuah karakteristik manusia sejak lahir, namun lebih merupakan kemampuan yang bisa dipelajari, baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Literasi bahkan dilekatkan sebagai

kemampuan seseorang dalam berinteraksi dengan masyarakat dan lingkungannya, dengan budayanya, dengan bisnisnya, dengan politiknya, dengan kehidupannya, dengan penghidupannya.

Kata Kunci: Literasi informasi. Literasi media. Literasi kehidupan

PENDAHULUAN

Tidak ada seorang pun di dunia ini yang bisa menghitung banyaknya informasi yang pernah dilahirkan—karena jumlah informasi yang terus berkembang tak terbatas seiring dengan semakin banyaknya jumlah manusia yang dilahirkan dan semakin banyaknya gagasan manusia yang melahirkan informasi. Perkembangan ini juga diikuti oleh perkembangan media dan sumber-sumber penyimpanannya seperti misalnya berragam media cetak berupa buku, media cetak bukan buku, media audio, media audiovisual, media elektronik, media digital, dan media lainnya. Karena jumlahnya yang sangat banyak, maka informasi yang sudah disimpan dalam beragam bentuk *media* pun masih tidak mungkin dapat diikuti perkembangannya oleh setiap orang, sekalipun oleh ahlinya. Terlebih lagi dengan semakin kompleksnya perkembangan media ke arah *new media* yang berbasis teknologi informasi, menjadikannya semakin sulit untuk diikuti oleh siapapun. Lebih-lebih lagi dengan

adanya perkembangan informasi yang berbasis web, yang semakin menunjukkan sifat ketidakterbatasan perkembangannya. Keterbatasan ini terutama dibandingkan dengan konteks kemampuan manusia yang memiliki batas-batas dasar dan ajarnya.

Pada kenyataannya, hanya sebagian kecil saja informasi yang sudah disimpan dalam memori manusia, terutama memori yang sudah dialihbentukkan ke dalam *media penyimpanan* yang dikenal dengan sebutan dokumen, baik dokumen *analog* maupun dokumen *digital* (Buckland, 2001), juga pada mereka yang berminat mengelola dan mengembangkannya secara lebih serius. Kini, perkembangan *informasi, media* dan *new media* semakin menajam ke arah yang lebih substansial. Orang tidak lagi cukup dengan hanya membicarakan secara dominan mengenai bentuk fisik dokumen ataupun media, melainkan isinya lah yang menjadi titik perhatian dan kemanfaatannya. Orang tidak cukup berbahas tentang buku atau pustaka, melainkan lebih cenderung membahas isinya. Orang membeli buku ke toko pun pertimbangan utamanya adalah isinya, bukan bukunya secara fisik, meskipun memang tidak bisa dilepaskan antara buku dan isinya. Demikian pula halnya dengan media penyimpan informasi lainnya yang berbasis digital seperti hard disk, flash disk, memory card, CDR dan DVD, dan media digital lainnya. Hanya saja untuk media digital ini, pertimbangan orang dalam membelinya adalah pada daya atau kapasitas penyimpanannya, kecepatan pembacaannya, dan kemampuan lainnya ketika digunakan untuk membuka informasi yang disimpannya.

Pada kondisi sekarang, dampak dari masyarakat informasi global (*global information society*) sudah dirasakan oleh hampir semua aspek kehidupan manusia, dan semua orang ikut terkena dampaknya. Semua sektor kehidupan berlomba untuk menjadikannya yang terbaik di bidangnya. Persaingan pun semakin merajalela dan mewarnai seluruh sendi-sendi kehidupan masyarakat. Lahirnya *new media*, sebagai istilah generik yang digunakan untuk menggagas berbagai bentuk komunikasi interaktif berbasis media elektronik dengan memanfaatkan teknologi informasi, menjadikan proses komunikasi tidak lagi hanya melibatkan orang dengan orang, melainkan juga antara orang dengan media, orang dengan mesin, bahkan mesin dengan mesin, berproses secara interaktif dan sangat menakjubkan. Robot bicara, mesin bicara, buku bicara, adalah beberapa contoh yang menggambarkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini.

Di dunia komunikasi dan perpustakaan, kalau *old media* berkait dengan media cetak yang berciri khas teks dan grafik statis, maka *new media* lebih merepresentasikan komunikasi yang dinamis dan interaktif dengan pelibatan teknologi informasi dan media, yang meliputi: *website, streaming audio dan video, chat rooms, e-mail, online communities, web advertising, media CD ROM dan DVD, memory card, flash disk, hard disk, virtual reality environment, integrasi data digital dengan telepon seperti telepon internet, smartphone, kamera digital, video digital, dan mobile computing*. Penggunaan istilah *new media* sendiri mensyaratkan bahwa komunikasi terjadi antar komputer dan antar manusia yang melibatkan komputer dengan berbagai perangkat

jaringan dan asesorinya. Ia merujuk pada teknologi komputer yang menekankan bentuk dan konteks budaya yang mana teknologi digunakan, seperti dalam seni, film, perdagangan, sains dan diatas itu semua internet (Sumber: Dewdney and Ride. 2006: 8 & 20, yang dikutip Andika, 2016). Selain itu, informasi dalam *new media* secara individual bisa disebar, ditunjukkan, atau dikomunikasikan secara interaktif, kepada orang lain, baik secara personal, kelompok, atau sebanyak-banyaknya orang yang sudah dikenal maupun yang tidak dikenal (Sumber: *Vin Crosbie, 1998 (revised to include world usage figures and Napster example, 2002*). Singkatnya *new media* diaplikasikan sebagai “*online computers and multimedia*”, yakni sistem perpaduan antara komputer, jaringan komputer dan multimedia secara terintegrasi (Microsoft® Encarta Encyclopedia® 2006). Saat ini hampir semua orang sedang berada dalam konteks pergaulan yang melibatkan media baru ini. Melalui media sosial, misalnya, setiap orang bisa bergaul dan berkomunikasi dengan orang lain di seluruh dunia tanpa harus mengenalnya secara fisik.

Dari sisi masyarakat sebagai pengguna *old media* dan *new media* banyak hal yang bisa digali dan dikerjakan untuk kepentingan yang lebih bermanfaat. Dengan hanya memegang satu unit komputer yang dilengkapi dengan beberapa program standar dan tersambung dengan internet, orang tidak mungkin bisa ‘menguasainya’ secara tuntas apa yang ada dan mungkin ada di dalamnya, meskipun ia adalah seorang ahli di bidang komputasi. Sebagai contoh ekstremnya, di handphone yang sedang Anda pegang saat ini, secara potensial mampu menampung informasi

dan sumber-sumber informasi digital, baik yang offline maupun yang online dengan jumlah yang relatif tak terbatas. Anda pun setiap saat bisa mencari dan menggunakan informasi dan sumber-sumber informasi yang ada di dalamnya untuk berbagai kepentingan seperti pekerjaan, ibadah, sosial, komunikasi, pendidikan, hiburan, dan lainnya. Data dan informasi dan sumber-sumber informasi yang disimpan dalam komputer Anda, jumlahnya bahkan lebih banyak dari yang ada di handphone Anda. Intinya, informasi dan sumber-sumber informasi saat sekarang jumlahnya tak terbatas. Kita sebagai manusia lah yang memiliki keterbatasan-keterbatasan dalam banyak hal, terutama jika dikaitkan dengan aspek tempat, waktu, dan kemampuannya.

Intinya, data dan informasi yang disimpan dalam komputer dan internet demikian besar sehingga tidak ada seorang pun yang bisa secara tuntas mengikuti perkembangannya, meskipun di bidang minatnya sendiri, belum lagi data dan informasi yang sudah terkelola dan disimpan dalam beragam media digital lainnya seperti antara lain CD ROM, DVD, hard disk, dan flash disk. Dilihat dari perspektif kelompok peminatannya saja sudah demikian kompleks, apalagi jika sudah dikaitkan dengan banyaknya penduduk Indonesia yang masih berkutat di sekitar kebutuhan pokok (Yusup dan Komariah, 2014); dan faktor inilah yang antara lain menyebabkan semakin menambah kesenjangan penguasaan dan akses informasi, terutama informasi digital.

Kesenjangan digital (*digital divide*) sangat dirasakan dalam banyak aspek kehidupan di zaman ini, termasuk di satu komunitas kecil

masyarakat tertentu baik di desa ataupun di kota, terutama sejak penggunaan internet secara luas dan meningkatnya arus informasi yang sangat dominan, yang didukung *platform* teknologi dan sistem informasi. Kesenjangan digital juga terkait dengan kesetaraan memperoleh peluang mengakses informasi dan sumber-sumbernya. Karenanya, sangat diperlukan adanya pihak yang berupaya dengan sungguh-sungguh untuk memperkecil kesenjangan itu. Pihak yang paling bertanggung jawab terhadap penanganan semua itu adalah pendidikan dan pelatihan di semua jenjang dan sektornya.

Dalam prakteknya di masyarakat, semua orang melakukan pembelajaran sesuai dengan karakteristiknya masing-masing. Ada yang melakukannya karena warisan orang tua dan budaya secara turun temurun. Ada yang belajar karena direncanakan secara sengaja untuk meningkatkan kemampuan diri sesuai dengan tuntutan zaman; ada pula yang melakukannya karena otodidak. Orang bertanya tentang sesuatu hal kepada orang lain; atau orang mencari informasi dan sumber-sumber informasi mengenai cara-cara berwirausaha secara lebih baik; atau orang secara sengaja melakukan percobaan memelihara ayam seni adu untuk tujuan usaha; adalah contoh-contoh belajar dalam praktek yang dilakukan oleh manusia di banyak aspek kehidupan sehari-hari. Mereka melakukan proses pembelajaran.

Terkait dengan paparan di atas, sebagai lembaga yang salah satu tugasnya adalah meliterasikan masyarakat melalui membaca dan belajar, seperti yang tercantum dalam pasal 48 Undang-undang Republik Indonesia nomor 43

tahun 2007 tentang Perpustakaan, yakni: (1) pembudayaan kegemaran membaca dilakukan melalui keluarga, satuan pendidikan, dan masyarakat; (2) pembudayaan kegemaran membaca pada keluarga sebagaimana dimaksud pada ayat (1) difasilitasi oleh pemerintah dan pemerintah daerah melalui buku murah dan berkualitas; (3) pembudayaan kegemaran membaca pada satuan pendidikan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilakukan dengan mengembangkan dan memanfaatkan perpustakaan sebagai proses pembelajaran; (4) pembudayaan kegemaran membaca pada masyarakat sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilakukan melalui penyediaan sarana perpustakaan di tempat-tempat umum yang mudah dijangkau, murah, dan bermutu.

Makna dari konteks di atas menggambarkan bahwa pendekatan literasi informasi melalui membaca dan belajar sepanjang hayat, terus dilakukan baik dalam lingkup kecil maupun dalam lingkup yang lebih besar. Dalam Sektor pendidikan formal maupun nonformal, di institusi layanan publik, dan institusi perpustakaan di semua jenis dan tingkatan, praktek pendidikan literasi informasi banyak dilakukan, baik langsung ataupun tidak langsung.

Dengan melihat perkembangan informasi dalam berbagai konteks kehidupan manusia yang demikian kompleks seperti dikemukakan di atas, maka pada kenyataannya, manusia itu terus-menerus belajar. Bukankah mereka setiap saat berfikir untuk mencapai taraf hidup yang lebih baik? Bukankah mereka juga secara terus-menerus berusaha mendapatkan tambahan keterampilan secara lebih baik? Bukankah mereka juga mencari

informasi dan sumber-sumber informasi ke banyak sumber? Bukankah semua yang mereka lakukan pada dasarnya dalam rangka memperbaiki kualitas hidupnya, termasuk kualitas penghidupannya? Bukankah tanpa belajar, kesenjangan informasi dan pengetahuan yang dimilikinya akan semakin menjauh? Jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut itulah yang dimaksudkan bentuk-bentuk kegiatan praktik literasi informasi dalam proses pembelajaran sepanjang hayat.

METODE PENELITIAN

Metode kualitatif dengan tradisi Fenomenologi dari Schutz (1967) digunakan dalam penelitian ini, terutama untuk menjelaskan konteks-konteks penelitian yang meliputi praktik literasi informasi dalam proses pembelajaran sepanjang hayat. Konteks-konteks ini bisa meliputi: pengalaman berfikir untuk mencapai taraf hidup yang lebih baik; motivasi yang terus-menerus dalam berusaha untuk mendapatkan tambahan informasi dan keterampilan secara lebih baik; pengalaman mereka dalam mencari informasi dan sumber-sumber informasi ke berbagai sumber; pengalaman mereka dalam melakukan upaya memperbaiki kualitas hidupnya, termasuk kualitas penghidupannya; pengalaman mereka dalam melakukan proses belajar; dan pengalaman mereka dalam menambah pengetahuan.

Sumber data dalam penelitian ini adalah 15 orang penduduk pedesaan di Jawa Barat Bagian Selatan. Mereka berperan sebagai informan yang bertindak langsung sebagai pencari dan pengguna informasi terkait dengan pekerjaannya. Mereka

belajar berwirausaha dengan menggunakan informasi yang tersebar di berbagai sumber dan media, utamanya internet. Umumnya mereka bekerja di sektor *internet marketing*. Teknik pengambilan data dilakukan dengan cara wawancara dan observasi secara langsung terhadap kehidupan mereka sehari-hari. Wawancara dilakukan secara tidak berstruktur; bentuknya bisa dialog, diskusi, bincang santai, atau tanya jawab. Data hasil penelitian lapangan ini kemudian diolah, diklasifikasikan, dianalisis, dan disusun dalam model temuan penelitian yang bernilai untuk kemaslahatan hidup bermasyarakat.

Untuk menambah wawasan penelitian ini, dilakukan kajian pustaka terkait permasalahan literasi informasi yang digunakan dalam praktek pembelajaran sepanjang hayat. Konsep dan teori tentang literasi informasi dan media lebih banyak dibahas secara aplikatif dalam tulisan ini. Aplikatif dalam hal ini adalah pemberian beberapa contoh praktek literasi yang terjadi dalam kehidupan masyarakat, terutama ketika mereka melakukan proses pencarian dan penggunaan informasi pembelajarannya. Konsep dan konteks pengalaman mereka yang meliputi: pengalaman berfikir untuk mencapai taraf hidup yang lebih baik; motivasi yang terus-menerus dalam berusaha untuk mendapatkan tambahan informasi dan keterampilan secara lebih baik; pengalaman mereka dalam mencari informasi dan sumber-sumber informasi ke berbagai sumber; pengalaman mereka dalam melakukan upaya memperbaiki kualitas hidupnya, termasuk kualitas penghidupannya; pengalaman mereka dalam melakukan proses belajar; dan pengalaman mereka dalam menambah pengetahuan, adalah

model kategori dalam konteks literasi informasi. Selanjutnya dilakukan kajian mengenai pendekatan literasi dan literasi media dalam praktik pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Istilah yang lebih baru dari judul di atas adalah *ICT Literacy (Information and Communication Technology Literacy)*, yang diindonesiakan menjadi literasi informasi, namun di sini digunakan literasi informasi (*information literacy*) saja dengan maksud supaya konsepnya lebih luas. Seperti pernah dikemukakan oleh Markauskaite (2006), istilah literasi informasi cukup bervariasi, antara lain sebagai berikut: *ICT literacy, digital literacy, ICT fluency, computer literacy, ICT skills, technological literacy, media literacy, information literacy, eliteracy, generic skills, 21st century skills, multiliteracies, new literacie*, masyarakat informasi, masyarakat *virtual*, masyarakat maya, *global village, global information society, digital divide* atau kesenjangan digital dan kesenjangan informasi, masyarakat teknologis, budaya pop, budaya televisi, dan masih banyak istilah-istilah lain yang menggambarkan adanya keterlibatan informasi dan teknologi komunikasi dan informasi yang sangat dominan dalam kehidupan masyarakat dewasa ini. Semua istilah itu pada dasarnya bermaksud menggambarkan betapa pola kehidupan, penghidupan, perilaku, dan budaya manusia di zaman ini sudah sangat berubah dan berbeda dengan dekade sebelumnya. Ia juga menggambarkan betapa perubahan di kalangan masyarakat sangat cepat, baik dilihat dari sisi individu ataupun secara kelompok dan masyarakat

secara lebih luas. Kondisinya semakin kompleks jika dikontekskan ke dalam perkembangan media teknologi dan informasi dan sumber-sumber penyimpanannya.

Orang tahu bahwa perubahan yang sangat cepat pada kebiasaan dan perilaku masyarakat serta perubahan-perubahan dalam aspek lainnya, banyak dipengaruhi oleh dunia informasi, terlebih informasi dalam bentuk digital. Dengan informasi seperti itu, hampir semua aspek dan perilaku manusia tidak bisa lepas dari peran manfaat informasi ini.

Lantas, dengan informasi yang demikian dahsyat kekuatannya sehingga bisa mengubah hampir segalanya dari manusia dan peradabannya, setiap orang pun tampak berlomba mengejar dan ingin menguasai informasi itu, meskipun tentu saja tidak semua orang sanggup menggapainya. Dari sisi inilah tampaknya istilah melek informasi (*information literacy*) menjadi lebih fenomenal.

Memang, sekecil apapun setiap orang berhak atas akses informasi sesuai dengan porsi dan kebutuhannya. Para petani di desa-desa tentu ingin banyak mendapatkan informasi yang berkaitan dengan program-program pertanian terbaru dari pemerintah atau pihak lain. Demikian pula dengan seorang peneliti bidang elektronika yang selalu sibuk mencari formulasi baru dalam bidangnya untuk menghasilkan produk-produk unggulan yang bisa menghasilkan nilai tambah bagi diri dan organisasinya. Intinya, semua orang perlu melek informasi sesuai dengan bidang, porsi, dan kapasitasnya masing-masing.

Tabel dari Tilley, dkk. (2006) berikut adalah contoh kategori untuk menggambarkan seperti apa dan bagaimana masyarakat virtual yang notabene

adalah masyarakat informasi digital, yang dilihat dari berbagai aspek kehidupannya sebagai manusia, baik secara personal maupun kelompok dan masyarakat secara luas. Aspek-aspek dimaksud adalah: pendidikan, fantasi, informasi, minat, relasi, transaksi. Masing-masing aspek atau kategori selanjutnya dilihat dari aspek dan subkategori berikutnya yang menggambarkan konteks atau relevandinya. (Lihat Tabel 1).

Tabel 1

Tabel tentatif model masyarakat virtual dengan hambatan personalnya

Fenomena: <i>A sense of control</i>			
Kategori	Properti	Dimensi	Sub-kategori
Pendidikan	e-learning, kapasitas gedung, literasi informasi, literasi teknologi	Kesenjangan digital, confidens, pertukaran informasi, well-being (kesejahteraan), motivasi, skill	Pemberdayaan, komitmen, equalitas, belajar sepanjang hayat, visi yang berbagai, visi yang beragam
Fantasi	Aktifitas virtual, komunitas virtual, keluarga virtual, kehidupan virtual, realitas virtual	Akses, anonimitas, komunikasi, interaksi, partisipasi	<i>Double-edged sword of technology</i> (dua mata pedang teknologi), bebas hambatan, rekreasi
Informasi	<i>e-searching</i> , equalitas, komunitas	Kelompok diskusi, edukasi,	Akses, pilihan

	virtual	entertainmen , legislasi, santai	
Interes/ minat	Hak-hak ketidakmampuan, leadership, tujuan moral, peradilan sosial	Akses, equitas, independensi, mobilitas, partisipasi, nilai kemanfaatan	Bantuan teknologis masyarakat sipil, keterakuan, penetapan diri, visi, suara
Relasi	Peran masyarakat, dukungan kolega/kelompok, advokasi sistemik	Pengalaman kolektif, berbagi pengetahuan, Kepercayaan diri, peranan nilai guna	<i>Acceptance</i> , identitas, privasi, jaringan sosial
Transaksi	<i>e-commerce</i> , pekerja	Investmen, <i>shopping</i> , <i>ordering</i> , pembayaran	Pekerjaan jarak jauh, <i>tele-marketing</i> .

Tampak dalam Tabel 1 di atas, bahwa ruang lingkup literasi menjadi sangat luas, karena menyangkut banyak aspek tentang informasi dan pemberdayaannya oleh masyarakat, menyangkut beragam aspek kehidupan masyarakat terkait zamannya, perilakunya, penghidupannya, dan aspek lainnya yang berlaku di masyarakat. Penelitian atau kajian mendalam bisa difokuskan pada aspek-aspek tertentu yang relevan dengan kepentingan kehidupan dan penghidupan manusia dalam komunitasnya, misalnya hanya fokus pada aspek pekerjaan jarak jauh saja, aspek identitas diri anggota masyarakat dalam sistem pergaulan global, atau aspek-aspek dan subkategori lainnya sesuai dengan bidang minat sang peneliti.

Sejalan dengan konsep literasi seperti dipaparkan di atas, Markauskaite (2006) mengemukakan beberapa contoh mengenai aspek-aspek pokok dan kategori tentang *ICT Literacy* dimaksud dalam perspektif teoretis, yakni secara ringkas disajikan dalam paparan berikutnya.

Perspektif pengetahuan dasar ICT (*Fundamental ICT knowledge perspective*): meliputi pengetahuan tentang konsep dan pemahaman akan prinsip-prinsip teoretis mengenai komputer, sistem informasi, jaringan komputer dan informasi, informasi digital, organisasi informasi, model dan abstraksi, pemikiran algoritmis dan programing, universalitas, keterbatasan teknologi, dan dampak-dampak sosialnya. Dari tema ini saja orang bisa mengkaji secara fenomenologis maupun kritis namun tetap komprehensif tentang sub-sub kategori yang ada dan bisa dikembangkan sesuai dengan lingkup relevansinya. Selanjutnya adalah perspektif dasar keahlian ICT (*Basic ICT skills perspective*), yang meliputi: mengerti dan memiliki kemampuan untuk menggunakan peralatan ICT, seperti contohnya konsep ICT, komputer, word processing (pengolah kata), spreadsheets, database, presentasi, informasi dan komunikasi.

Berikutnya adalah Perspektif kemampuan kognitif (*Cognitive capabilities perspective*), yang meliputi: (a) memiliki kemampuan kognitif dalam proses pemecahan masalah yang menggunakan ICT, seperti contohnya bisa mengakses, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi, membuat, dan melakukan komunikasi; dan (b) memiliki kemampuan dan pemahaman dalam menggunakan ICT, seperti contohnya paham akan

konsep dan operasional dasar, sosial, isu-isu tentang etika dan kemanusiaan, peralatan produktifitas, peralatan komunikasi, peralatan penelitian, peralatan untuk pemecahan masalah dan pengambilan keputusan.

Perspektif *inter-literacy*: meliputi kemampuan menggunakan ICT sebagai bagian integral dari literasi dasar, subjek-subjek kurikulum dan literasi baru, seperti contohnya literasi era digital, literasi dasar, literasi ilmiah, literasi ekonomi, literasi teknologi, literasi visual, literasi informasi, literasi multikultural, dan kesadaran global. Konsepsi ini menggambarkan adanya keterkaitan antar aspek dalam literasi, yang bisa dikembangkan dan diaplikasikan dalam kehidupan sosial sehari-hari. Sebagai contoh misalnya literasi media media sosial, literasi organisasi virtual, literasi pendidikan jarak jauh melalui sistem online, literasi perdagangan konten digital, literasi komunitas peretas, dll.

Selanjutnya adalah perspektif literasi situasional (*situated literacy perspective*), yang meliputi: kemampuan kritis dalam menggunakan ICT pada berbagai konteks, situasi, dan kondisi, seperti contohnya kewarganegaraan dan masyarakat, aktifitas ekonomi, kehidupan sehari-hari dan masalah keluarga, liburan, pelatihan, pendidikan, penyaluran hobi, olah raga, dan aspek-aspek situasional lainnya. Aspek-aspek ini memerlukan keahlian yang memadai dari orang yang melakukannya. Intinya, setiap orang atau sekelompok orang, perlu belajar menguasai prosedur atau cara menggunakan atau melaksanakan apapun yang dikerjakannya, meskipun dalam lingkup kegiatan yang kecil. Contoh ekstremnya adalah, setiap kita membeli

handphone baru, kita belajar menggunakannya dengan benar, melalui membaca buku panduannya, bertanya kepada teman yang sudah berpengalaman menggunakannya, atau melakukan pembelajarannya secara otodidak.

Perspektif kemampuan metakognitif (*metacognitive capabilities perspective*). Aspek literasi ini meliputi: (a) mampu secara kognitif dan mampu mengevaluasi secara mandiri dalam menggunakan ICT, seperti contohnya memiliki adaptabilitas dalam berpikir kritis, mengelola arah pemikiran sendiri yang kompleks, ingin tahu segala sesuatu yang baru, kreatif dan berani mengambil risiko, berpikir pada tataran yang tinggi, dan mengelola suara dengan baik; (b) mengelola pengetahuan diri selama menggunakan ICT, seperti contohnya produktifitas yang tinggi, menetapkan prioritas, perencanaan dan pengelolaan hasil, menggunakan beragam peralatan yang ada secara efektif, dan mampu menghasilkan produk-produk berkualitas tinggi dan relevansinya. Setidaknya orang akan berfikir secara fungsional dan bahkan kritis ketika akan membeli seperangkat *handphone* dengan spesifikasi tertentu. Pertimbangan-pertimbangan kognitif biasanya dijadikan dasar seseorang untuk mencari dan menggunakan peralatan dimaksud sesuai dengan tujuan penggunaannya.

Pada kondisi masyarakat kita yang masih sangat beragam tingkat literasinya, termasuk literasi ICT aspek pertimbangan kadang sangat relatif. Seseorang membeli *handphone* dengan spesifikasi yang tinggi, dimungkinkan karena sudah melalui pertimbangan yang matang terutama untuk kepentingan fungsional. Namun ada juga orang membeli *handphone* yang

memiliki spesifikasi tinggi, namun penggunaannya hanya untuk menerima telpon (panggilan) dari orang lain. Orang dengan kondisi seperti yang disebutkan terakhir ini cukup banyak jumlahnya di masyarakat. Mereka tidak bisa menggunakan aplikasi seperti menelpon orang lain karena harus mencari nomor telpon yang terdaftar di *handphonnya*. Mereka juga tidak bisa mengirim pesan kepada orang lain karena harus mengetik tombol-tombol di layar *handphone* yang berukuran kecil. Mereka juga tidak bisa membuka hampir semua aplikasi yang sudah dipasang di *handphone*. Mereka hanya mampu menerima panggilan telpon karena sudah diajari oleh anaknya atau oleh orang lain. (Hasil observasi dan wawancara dengan Car (penduduk Sleman DIY), Suy (penduduk Pamarican Kabupaten Ciamis, Jawa Barat, dan beberapa orang di pedesaan Jawa Barat Bagian Selatan, pada bulan September 2016).

Tampak jelas bahwa literasi informasi atau dalam konteks di atas disebut dengan *ICT Literacy*, bahwa kemampuan masyarakat dalam hal pengenalan, pemahaman dan penggunaannya tidak sama. Dari yang tingkatannya sangat tidak mengetahui sampai dengan yang relatif mahir dalam pengenalan dan pemberdayaannya. Dari situlah dunia pendidikan dan pembelajaran bisa berperan di dalamnya. Dunia pendidikan lebih banyak menggunakan konsep *media literacy* untuk menjelaskan peran-peran teknologi pembelajarannya, sedangkan dunia ilmu informasi, perpustakaan, dan komunikasi tampaknya lebih pas jika menggunakan pendekatan literasi informasi karena relatif lebih luas.

Literasi media

Seperti sudah diketahui bersama bahwa media adalah pembawa pesan atau penyimpan informasi, maka dengan sendirinya informasi dan media tidak bisa dipisahkan. Kalau diibaratkan, informasi adalah isinya maka media adalah wadahnya. Dengan demikian maka, dalam banyak hal, pemanfaatan informasi berarti juga adalah pemanfaatan media, sebab informasinya banyak dibawakan atau disampaikan melalui media. Dengan begitu, dapat dikatakan bahwa pendayagunaan informasi juga berarti adalah pendayagunaan media, dan akhirnya upaya melelekan informasi juga banyak kaitannya dengan melelekan media, atau dengan kata lain, literasi informasi identik dengan literasi media, hanya dalam konteks isi dan wadahnya, pesan dan pembawanya (wadahnya).

Pengertian *media literacy* itu sendiri adalah sebuah perluasan informasi dan keahlian berkomunikasi yang responsif terhadap perubahan zaman, terutama perubahan yang demikian cepat pada sektor informasi dan media sebagai pembawa pesan informasinya (Considine, 1995). Dalam tataran praktis, *media literacy* berkait dengan kemampuan seseorang untuk mengakses, menganalisis, mengevaluasi, dan mengkomunikasikan informasi dalam beragam format, termasuk di dalamnya format tercetak maupun format noncetak, format analog maupun format digital.

Komputer dengan segala perangkat fungsionalnya, asesorinya dan kemampuan-kemampuan yang dimilikinya, bisa digunakan sebagai alat dan sekaligus media untuk kepentingan literasi di dunia pendidikan,

pembelajaran, dan di aspek kehidupan lainnya yang relevan. Teknologi pembelajaran ketika pada dua dekade yang lalu masih berupa pemanfaatan hasil-hasil teknologi untuk kepentingan pendidikan dan pembelajaran secara khusus seperti contohnya OHP/OHT (*Overhead Projector/Overhead Transparency*), slide suara, video, foto dan sejenisnya yang masih berbasis analog. Sekarang peralatan seperti itu sudah jarang sekali digunakan. Di toko pun sudah sulit ditemukan. Komputer saat ini sudah bisa menggantikan semua peran-peran di atas. Dengan komputer dan perangkat fungsionalnya, semua kegiatan dalam sistem pendidikan dan pembelajaran, bisa dilakukan. Artinya, hampir semua media pembelajaran yang basisnya adalah untuk kepentingan literasi media, bisa digantikan oleh komputer dengan spesifikasi yang sesuai.

Praktik literasi informasi

Secara umum, istilah literasi diartikan sebagai kemampuan membaca dan menulis huruf Latin kalau di Indonesia. Kebalikannya adalah *illiterate* yang diindonesiakan menjadi buka huruf atau buka aksara, maksudnya aksara Latin seperti yang sedang Anda baca ini, sebab meskipun seseorang memiliki kemampuan membaca dan menulis huruf lain seperti Arab, misalnya, tetap dikatakan sebagai buta huruf atau buta aksara. Indonesia sudah menetapkan bahwa huruf yang digunakan sebagai alat komunikasi pendidikan dan yang diberlakukan secara nasional adalah huruf Latin ini. Bahkan bukan hanya di Indonesia saja, di hampir seluruh dunia, penggunaan aksara Latin ini digunakan dalam banyak hal. (Lihat Yusup (2010).

Secara khusus istilah literasi bisa didefinisikan sebagai kemampuan teknis dalam men-*decode* atau mereproduksi lambang-lambang tulisan, hasil cetakan, atau tulisan dalam kalimat dan kata-kata dalam bentuk lambang tulisan. (Graff, 2006, dalam Microsoft Encarta Dictionary, 2007). Dalam perkembangan selanjutnya literasi dikaitkan dengan kemampuan berkomunikasi secara tertulis, bukan bahasa dan komunikasi lisan. Sekarang konsep literasi juga sudah digunakan secara lebih bervariasi dalam konteks kemampuan memahami perkembangan teknologi, khususnya teknologi informasi dan komunikasi, seperti komputer dengan segala perangkat fungsionalnya, baik dari sisi *hardware* maupun *software*-nya. Kemampuan menggunakan komputer di zaman sekarang semakin dibutuhkan karena aspek kemanfaatannya yang demikian banyak. Grafik, matematik, data, informasi, dan belakangan pengetahuan, sekarang sudah bisa diolah dengan bantuan sistem komputer.

Literasi bukan sebuah karakteristik manusia sejak lahir, bukan unsur dasar kemampuan manusia, namun lebih merupakan kemampuan yang bisa dipelajari, baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Bahkan dalam perkembangan terakhir, ada kecenderungan literasi digunakan sebagai kemampuan dalam berinteraksi seseorang dan masyarakat dengan lingkungannya, dengan budayanya, dengan bisnisnya, dengan politiknya. Literasi tidak cocok digunakan secara sendirian tanpa konteks.

Kalau dilihat lebih jauh, maka bisa dibedakan antara literasi dasar dan literasi fungsional. Yang pertama lebih menggambarkan kemampuan dasar seseorang atau masyarakat pada

level bisa membaca dan menulis. Kira-kira kalau di kita adalah lulusan pendidikan yang paling dasar yang masuk kategori literasi dasar ini, misalnya setingkat TK dan SD. Sementara itu yang dikonsepsikan sebagai literasi fungsional adalah, disamping seseorang atau masyarakat sudah bisa membaca dan menulis, juga memiliki kemampuan untuk menghitung gambaran-gambaran kegiatannya dalam berinteraksi dengan manusia lain dalam lingkungan sosialnya secara fungsional. Termasuk ke dalam kategori ini antara lain adalah seseorang atau masyarakat sudah memiliki kemampuan dan kemauan untuk membaca surat kabar, membaca petunjuk-petunjuk arah dan lainnya dalam kehidupan bersosialisasi dan perjalanan, mengerti peta perjalanan, membaca dan menggunakan media non konvensional seperti handphone yang tidak hanya untuk mengirim SMS dan berkomunikasi lisan, komputer yang tidak hanya untuk mengetik teks, mesin ATM yang tidak hanya digunakan untuk pengambilan uang tunai, dll.

Kini dengan semakin cepatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi seperti komputer, internet, dan *electronic banking*, menjadikan semakin nyata faktor literasi untuk konteks tersebut. Dengan melihat konteks literasi seperti itu maka sekarang pengertian literasi menjadi semakin bervariasi dan kompleks. Di atas sudah dikemukakan beberapa contoh seperti literasi sosial, literasi pergaulan, literasi hukum, literasi teknologi, literasi kehidupan, pengetahuan lokal, dsb.

Kampanye literasi sebenarnya sudah dicanangkan oleh UNESCO (*United Nations Educational, Scientific and Cultural*

Organization) sebagai organisasi dunia, yang menunjukkan angka literasi naik (tumbuh) dari sekitar 60 persen pada tahun 1970, menjadi 77,4 persen pada tahun 1995. Meskipun demikian, angka *illiteracy* (buta aksara) pun meningkat sejalan dengan pertumbuhan penduduk dunia. Badan dunia ini pun memperkirakan bahwa pada tahun 1995, lebih dari 885 juta penduduk dunia tidak memiliki kemampuan dasar membaca dan menulis. Apalagi jika yang dimaksudkannya adalah *illiteracy* fungsional. (Graff, 2006, dalam Microsoft Encarta Dictionary, 2007). Kondisi Indonesia dianggap lebih parah lagi angka literasinya. Penelitian dari Unesco (2012) menggambarkan bahwa: literasi Indonesia menempati urutan 64 dari 65 negara. Tingkat membaca siswa Indonesia menempati urutan ke 57 dari 65 negara (PISA, 2010). Indeks minat baca menunjukkan angka 0,001; artinya setiap 1.000 penduduk hanya satu yang membaca. Tingkat melek huruf orang dewasa menempati posisi 65,5%. (Aminah, 2014)

Dengan melihat ukuran literasi dalam konteks seperti di atas maka jangan-jangan kita pun termasuk dalam kategori *illiteracy* di bidang pemahaman dan pendayagunaan informasi dan teknologi informasi. Bukankah kita (maksudnya penulis dan Anda) tidak mungkin bisa menguasai secara utuh hasil-hasil dari teknologi baru yang berubah dan berkembang secara sangat cepat, apalagi teknologi informasi yang setiap saat berubah sesuai dengan karakter dan kreatifitas pengembangnya. Sekadar contoh kasus dalam penggunaan komputer, pada umumnya orang hanya tertarik pada program-program pengolah kata (*word*) saja dan hanya sedikit yang meminati

bidang program kreatif lainnya, meskipun penggunaan terbesar program-program komputer untuk bisnis dan perkantoran adalah database, *spreadsheet*, dan belakangan grafik.

Para pemimpin politik di seluruh dunia sekarang telah mendukung adanya program bantuan untuk meningkatkan literasi di segala bidang kehidupan, khususnya bagi anak-anak dan bahkan orang dewasa. Mereka juga sudah mendukung gagasan bahwa pengentasan *illiteracy* merupakan kewajiban pemerintah dan merupakan hak bagi setiap orang untuk mencapainya. Di Indonesia, program-program pemberantasan buta huruf sudah terkenal sejak lama, dan ini sebenarnya adalah satu bentuk kegiatan dalam rangka peningkatan literasi. Dalam hal kategori literasi seperti tergambar di atas, tampaknya memang banyak program yang pada dasarnya bernuansa peningkatan literasi ini. Sebut saja Kejar Paket A, Kejar Paket B, dan Kejar Paket C, semua itu adalah program yang dimaksudkan untuk meningkatkan literasi berdasarkan tingkatan pendidikan yang setara dengan SD, SMP, dan SMU/K.

Dari uraian tentang literasi seperti itu, maka dapat diambil intinya bahwa literasi adalah kemampuan teknis dari seseorang atau masyarakat terhadap penguasaan suatu hasil dari budaya masyarakat sendiri. Hal ini bisa jadi akan bervariasi pemahamannya jika sudah dikaitkan dengan konteks tertentu. Misalnya literasi teknologi artinya kemampuan seseorang dalam penguasaan hasil-hasil teknologi; literasi grafis menggambarkan seseorang dalam menguasai teknik grafis; literasi media lebih menggambarkan penguasaan teknik tentang penggunaan media

untuk keperluan kerja dan sosialnya. Demikian pula dengan literasi informasi; konsep ini lebih menggambarkan kemampuan teknis seseorang dan masyarakat atas informasi secara lebih fungsional.

Dikatakan sudah melek informasi jika seseorang atau masyarakat sudah menyadari arti pentingnya informasi bagi kehidupan dan penghidupannya, baik dalam hal informasi didudukkan sebagai barang sosial, maupun jika informasi sudah didudukkan sebagai komoditas bisnis dan komersial. Dalam hal yang terakhir ini, kita sepenuhnya sudah memahami akan pentingnya informasi sebagai komoditas unggulan saat ini. Tapi sayangnya, tidak semua orang bisa memahami keberadaan informasi dan sumber-sumber informasi untuk menunjang kehidupan dan sosial di jaman kini, apalagi menguasainya. Sebagai konsumen, kita pun tidak sepenuhnya bisa memanfaatkan semua informasi secara optimal, terutama informasi yang tercipta dari hasil teknologi baru, apalagi mereka yang tingkat pendidikannya di bawah kita. Sebagai bahan renungan, coba perhatikan nasib tenaga kerja Indonesia yang sebagian besar adalah lulusan SMU/K ke bawah.

Praktik literasi media

Dikaitkan dengan literasi media (*media literacy*), maka pendekatan literasi informasi relatif lebih praktis permasalahannya. Orang tidak serta merta bisa lepas dari literasi informasi tanpa melalui tahapan-tahapan pendayagunaan media sebagai pembawa pesan informasi. Artinya, informasi yang diberdayakan atau dimanfaatkan secara optimal hanya dengan cara langsung ataupun tidak langsung memanfaatkan media

sebagai pembawa pesan informasi dimaksud. Orang bisa mendapatkan informasi dari televisi, dari CD ROM, dari DVD, dari flash disk, dari komputer, dari internet, dari film-film atau video digital, itu semua pada hakekatnya adalah dalam rangka memanfaatkan media, namun dalam konteks ini bukan sekadar sebagai penonton. Kalau orang sudah memiliki keahlian dalam memanfaatkan beragam jenis media dimaksud, terlepas dari mahir atau tidaknya dalam memanfaatkan media tersebut, dapat dikatakan bahwa orang tadi sudah lepas dari literasi media. (Lihat Yusup (2010).

Seperti sudah dikemukakan pada bagian yang lalu bahwa literasi media adalah sebuah perluasan keahlian berkomunikasi dan penguasaan informasi yang responsif terhadap perubahan zaman, terutama perubahan yang demikian cepat pada sektor informasi dan media sebagai pembawa pesan-pesan informasinya (Considine, 1995). Dalam tataran praktis, literasi media berkaitan dengan kemampuan untuk mengakses, menganalisis, mengevaluasi, dan mengkomunikasikan informasi dalam beragam format, termasuk di dalamnya format tercetak maupun format noncetak, format analog maupun format digital. Jadi titik beratnya pada kemampuan orang dalam menggunakan media yang mengandung informasi dan sumber-sumber informasi tertentu yang jumlahnya semakin tak terbatas dan kompleks. Orang membeli komputer baru dengan spesifikasi yang baru, berarti orang tersebut perlu belajar dalam menggunakannya. Orang membeli handphone baru dengan spesifikasi yang baru, juga harus belajar cara

menggunakannya secara benar sesuai dengan yang dianjurkan dalam manualnya.

Pembelajaran sepanjang hayat

Lantas, apa dan bagaimana tugas perpustakaan dalam memerankan fungsinya ikut serta meningkatkan literasi informasi dan literasi media ini? Jawabnya kira-kira sama dengan penjelasan tugas-tugas dan fungsi dan tugas perpustakaan secara umum, yaitu untuk mengubah kemampuan anggota masyarakat ke arah yang lebih literat, terutama kemampuan dalam hal penguasaan informasi dan media sebagai bentuk pendayagunaan hasil-hasil teknologi, khususnya teknologi komunikasi dan informasi. Program-program pelatihan, seminar, lokakarya, diskusi panel, kuliah klasikal, dsb., itu pada dasarnya adalah program untuk meningkatkan literasi, termasuk literasi informasi dan media. Program-program tadi berusaha meningkatkan angka literasi di semua tingkatan masyarakat, dari mulai mengubah kemampuan teknis anggota masyarakat pada tingkat yang paling dasar, misalnya masyarakat yang masih tergolong buta huruf (*illiterate*), sampai meningkatkan kemampuan anggota masyarakat yang sudah memiliki kemampuan dasar literasi, hingga sampai kepada kondisi masyarakat yang betul-betul memahami dan memiliki kemampuan menggunakan beragam media komunikasi dan informasi untuk kepentingan kehidupan dan penghidupannya. Tugas-tugas ini dilakukannoleh perpustakaan sepanjang perjalanannya.

Melalui penyediaan informasi dan sumber-sumber informasi termasuk media sebagai pembawa pesan informasi dimaksud, yang isinya sesuai dengan kebutuhan segenap anggota

masyarakat di semua tingkatan, pperpustakaan sudah ikut ambil bagian dalam program literasi informasi. Tugas selanjutnya adalah secara proaktif melaksanakan program-program literasi informasi dan literasi media secara berkesinambungan kepada kelompok masyarakat di semua tingkatan dan usia, sehingga dalam praktiknya perpustakaan bisa berfungsi sebagai fasilitator pembelajaran sepanjang hayat.

SIMPULAN

Praktik literasi informasi dalam proses pembelajaran sepanjang hayat sebenarnya melekat dengan karakter manusia pada umumnya sebagai makhluk pembelajar. Sesuai dengan pekerjaannya, manusia melakukan proses belajar guna meningkatkan kemampuan diri. Hal ini dijalankannya di lingkungan keluarga dalam bentuk membelajarkan anak-anaknya supaya memiliki kemampuan yang setara atau bahkan melebihi orang tuanya. Setelah dunia pendidikan beralih ke lembaga pendidikan formal, praktek literasi pembelajaran dijadikan program andalannya, dan semakin banyak anggota masyarakat yang mengikuti proses pembelajaran dimaksud.

Sejalan dengan telah banyaknya lembaga formal yang bergerak dalam dunia pendidikan dan pembelajaran, praktik literasi informasi dan litterasi media pun dilakukan secara lebih terprogram. Sekarang, program-program literasi informasi dan media sudah dilakukan oleh institusi perpustakaan di semua jenisnya. Perpustakaan Sekolah lebih banyak mempraktekkan proses literasinya pada para siswa, mulai dari siswa sekolah dasar sampai

siswa sekolah menengah atas (SD sampai SMU/K). Perpustakaan Perguruan Tinggi lebih fokus mempraktekkan program-program literasinya pada mahasiswa. Pada awal perkuliahan, mahasiswa dikenalkan dengan segala fasilitas pembelajaran yang dimiliki oleh perguruan tinggi. Untuk bidang literasi informasi, biasanya dilakukan oleh perpustakaan perguruan tinggi.

Sementara itu, di perpustakaan umum, praktek literasi melekat dengan kegiatan yang secara rutin diprogramkan oleh perpustakaan. Perpustakaan secara proaktif memperkenalkan segala informasi dan sumber-sumber informasi yang dikelolanya kepada masyarakat luas. Sedangkan untuk jenis perpustakaan khusus atau perpustakaan instansi, perpustakaan lebih banyak secara aktif mengelola dan menyampaikan informasi dan sumber-sumber informasi yang berkaitan dengan visi dan misi lembaga penanggungnya, kepada masyarakat secara lebih terbatas yang berada di bawah naungan lembaga induknya tadi.

Intinya, kegiatan literasi informasi dan juga literasi media itu dilakukan oleh orang perorangan, keluarga, ataupun lembaga, yang tujuannya untuk mempertahankan survivabilitas pengetahuan yang dimilikinya, baik secara personal individual maupun secara kelembagaan dan sosial.

DAFTAR PUSTAKA

Aminah, A. N. (2014). Literasi indonesia sangat rendah. Jakarta: Republika. <https://www.republika.co.id/berita/koran/didaktika/14/12/15/ngm3g840-literasi->

indonesia-sangat-rendah Andika, Dwiki (2016).. Definisi dan Manfaat New Media. IT-JURNAL.com. <https://www.it-jurnal.com/definisi-dan-manfaat-new-media/>

Buckland, M. (1998). Preprint of article published in *Document Numérique* (Paris) 2, no. 2 (1998): 221-230. *Journal of the American Society for Information Science* 48, no. 9 (Sept 1997): 804-809, reprinted in Hahn, T. B. & M. Buckland, eds. *Historical Studies in Information Science*. Medford, NJ: Information Today, 1998, pp. 215-220.

Buckland, M. (2001). What is a "digital document"? *Journal of the American Society for Information Science*. "What is a 'document'?" *Journal of the American Society for Information Science* 48, no. 9 (Sept 1997): 804-809, reprinted in Hahn, T. B. & M. Buckland, eds. *Historical Studies in Information Science*. Medford, NJ: Information Today, 1998, pp. 215-220.

Considine, D. (1995). *An Introduction to Media Literacy: The What, Why and How To's*. Published in the Fall 1995 issue of *Telemidium*, The Journal of Media Literacy, Volume 41, Number 2.

Markauskaite, L., (2006). "Towards an integrated analytical framework of information and communications technology literacy: from intended to implemented and achieved dimensions" *Information Research*, 11(3) paper 252 [Available at

- <http://InformationR.net/ir/113/paper252.html>].
- Microsoft® Encarta Encyclopedia® (2006). Microsoft Encarta Encyclopedia. Microsoft Corporation.
- Tilley, C.M., Bruce, C.S., Hallam, G. & Hills, A.P., (2006). "A model for the development of virtual communities for people with long-term, severe physical disabilities" *Information Research*, 11(3) paper 253 [Available at <http://InformationR.net/ir/11-3/paper253.html>].
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan.
- Yusup, P. M. (1988). *Pedoman Mencari Sumber Informasi*. Bandung: Remadja Karya
- Yusup, P. M. (2010). *Teori dan Praktek Komunikasi Instruksional*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Yusup, P. M. dan Komariah, N. (2014). Health Information Seeking And Use Among Rural Poor Families In West Java, Indonesia. *Brazilian Journal of Information Science: Research Trends*, 8(1/2) Link: <http://www2.marilia.unesp.br/revistas/index.php/bjis/issue/view/289>